



44 Vissen met een blauwe achtergrond, deze worden verder 'blauwe vissen' genoemd.



52 Verplaatsingskaarten.



2 Rondekaarten.

### Vorbereiding van het spel:

Plaats de vissen op hun startpositie, zoals hieronder op de afbeelding aangegeven. Elke speler krijgt 2 grijze vissen, 2 vissersboten (bij 2 spelers elke speler 3 boten en bij 5 spelers elke speler 1 boot) en een pion in dezelfde kleur. Bij minder dan 5 spelers blijven er grijze vissen over; deze verdwijnen uit het spel. De verplaatsingskaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt verdeckt 3 verplaatsingskaarten en er worden er 3 open naast het spelbord gelegd (met het gele strand aan dezelfde kant als het spelbord). De overige verplaatsingskaarten worden er als gesloten stapel naast geplaatst. De rondekaarten worden onderaan de gesloten stapel gelegd (zie pagina 4).

*Ahoi maatjes. Welkom aan boord van mijn schip. Niek is mijn naam. Rooie Niek noemen ze me aan boord. Hebben jullie je kaplaarzen aangetrokken en jullie zuidwester op? Dan kunnen we snel vertrekken.*

### Doel van het spel:

Fish Fish Fish is een spel waarbij je zoveel mogelijk vis moet vangen. Dit doe je door de vis naar je vissersboot te lokken, of door je boten naar een gunstige visplek te verplaatsen. De vissen hebben verschillende waarden. Ook kunnen de vissen zich vormen tot een grote school die in 1 keer een hoop punten kan opleveren. De speler die aan het eind de meeste punten aan vis heeft, heeft het spel gewonnen

### Inhoud:

1 Spelbord



*De cijfers op dit spelbord zijn diagonaal steeds gelijk aan elkaar, zoals op de afbeelding is getekend.*



5 Pionnen



11 Vissersboten in 5 kleuren (zie pagina 4 voor het bouwen van de boten).



11 Vissen met een grijze achtergrond, deze worden verder 'grijze vissen' genoemd.



46 Vissen met een witte achtergrond, deze worden verder 'witte vissen' genoemd.



*Kijk maatjes. Hier heb ik een kaart waarop je kunt zien waar je de beste vis kunt vinden. Om en om vind je witte vissen die een hoge prijs op de visafslag opleveren en blauwe vissen die een lagere prijs geven. De buitenste rand van de kaart blijft altijd leeg. In het midden vinden we het neusje van de zalm zogezegd. Hahaha. Een grote grijze vis.*

### Begin Spel:

Er wordt geloot welke speler mag beginnen. Vervolgens plaatst de startspeler één van zijn boten aan de rand van het speelveld op een vakje naar keuze. De overige spelers plaatsen nu ook beurtelings volgens de wijzers

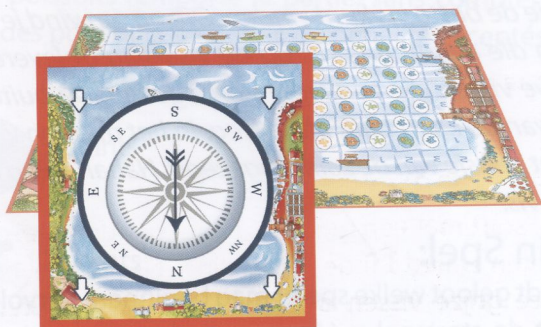
van de klok, telkens één boot op een vakje aan de rand van het spelbord. Als elke speler een boot geplaatst heeft, plaatst de startspeler zijn tweede boot aan de rand van het spelbord op een vakje naar keuze gevolgd door de overige spelers. De pion plaatst de speler zichtbaar voor zich hiermee kan je tijdens het spel zien met welke kleur elke speler speelt. De grijze vissen worden voor de speler gelegd, naast de pion.

## Verplaatsingskaarten:

De verplaatsingskaarten worden op handen genomen. De kaarten worden uitgespeeld op de manier waarop het bord is geplaatst zodat alle spelers goed kunnen zien welke richting wordt gevolgd. Een speler mag meerdere verplaatsingskaarten uitspelen tijdens zijn beurt. Elke verplaatsingskaart geldt voor maar één vakje. Wil je je over meerdere vakjes verplaatsen, dan moet je dus meerdere kaarten uitspelen. Je mag maximaal 7 verplaatsingskaarten op handen hebben. Heb je er al 6, dan mag je er dus nog maar 1 bij pakken. Bij het pakken van de verplaatsingskaarten mag je per verplaatsingskaart altijd kiezen tussen een open of een gesloten kaart. De open kaarten worden steeds aangevuld tot 3.

*Navigeren op zee is het moeilijkste wat er is. Midden op zee zal je alle gevoel voor richting verliezen. Dikke kans dat je de weg zult kwijtraken. Hoor mij nou. Op zee bestaat er natuurlijk geen weg... Maar ik heb een oude zeemanstruc. Let op, ik geef een voorbeeld: als je aan de kant van het strand zit moet je die kant van de kaart onderaan houden, terwijl je aan de zeekant zit, je juist die kant onderaan houdt. Zo kan je precies volgen waar je naar toegaat.*

*Is het voldoende duidelijk zo? Kijk ook maar naar het volgende voorbeeld:*



## Spelbeurt:

In jouw beurt heb je de keuze uit één van de onderstaande akties:

- of je vissersboten verplaatsen;
- of vissen verplaatsen.

Let op: het is dus niet toegestaan om zowel de vissen als je vissersboten te verplaatsen.

## Vissersboot verplaatsen:

Als je ervoor kiest om je vissersboten te verplaatsen, kies je 1 van je boten uit om mee te varen en speel je één verplaatsingskaart en verplaatst je jouw vissersboot 1 vakje in de aangegeven richting. Wil je verder varen moet je nog 1 verplaatsingskaart spelen. Je kunt er ook voor kiezen met je andere boot te gaan varen. Alle vissen die je onderweg bent tegen gekomen heb je gevangen en mag je bij je vangst plaatsen (let op: hou deze gescheiden van de grijze vissen die je in het begin hebt gehad). Het getal op het vakje waar de laatst verplaatste vissersboot eindigt geeft aan hoeveel nieuwe verplaatsingskaarten je mag pakken. Heb je bijvoorbeeld een vissersboot verplaatst van 2 naar 3 en daarna je andere boot van 3 naar 1 krijg je maar één nieuwe verplaatsingskaart. Het was in dit geval dus beter de volgorde om te draaien want dan had je 3 kaarten mogen pakken. Per vakje mag maar één vissersboot staan. Je mag tijdens het verplaatsen van je vissersboot niet op een vakje komen waar een andere vissersboot staat.



(voorbeeld hierboven en hieronder) Dan komt nu een van de belangrijkste zaken, maatjes: het varen met de boten. De gele visser kiest ervoor om te varen. Hij vaart 1 naar beneden en 1 schuin naar beneden. Onderweg heeft hij 2 vissen gevangen deze bewaart hij als vangst en dus gescheiden van zijn grijze vis in het ruim van zijn boot. De gele visser wil nu niet verder varen. Hij mag nu 2 nieuwe verplaatsingskaarten pakken omdat dit cijfer staat op het vakje waar zijn vissersboot is geëindigd.



situatie na het uitvoeren van de beurt van de gele visser

## Vissen verplaatsen:

Kies je ervoor om vissen te verplaatsen, dan speel je één van je verplaatsingskaarten en zwem je de bewuste vis die kant op. Als je een vis verplaatst naar een vakje waar al een vis ligt, dan worden de fiches op elkaar gelegd. De vissen vormen vanaf nu een school. Deze school zal samen verder zwemmen gedurende het spel. Er is geen maximum aantal vissen in een school. Je mag de school vissen verder verplaatsen door één of meerdere verplaatsingskaarten te spelen. Je mag er ook voor kiezen een andere vis te verplaatsen. Het getal wat op het vakje staat waar de laatst verplaatste vis is aangekomen geeft aan hoeveel nieuwe kaarten je mag pakken. Eindig je met één of meerdere vissen bij een vissersboot, dan moet je stoppen en mag je geen vis meer verplaatsen. De vis op het vakje wordt nu gevangen door de bewuste vissersboot. Je mag nu weer zoveel verplaatsingskaarten pakken als het getal op dit vakje aangeeft. Het is niet toegestaan de scholen na te tellen op waarde (pas na de vangst mag je de waarde van de school vissen tellen).

*Nog een voorbeeld dekwabbertjes. De groene visser kiest er nu voor om niet te varen met zijn boot. Hij gooit zijn anker uit en hoopt dat de vissen in zijn netten*

*zwemmen. Hij heeft geluk. Er zwemt een grijze vis 1 omhoog. Deze vis vormt nu een school met de witte vis. Deze school zwemt nog 1 plaats omhoog.*



*Nu is ook de blauwe vis deel van de school. Nu nog 1 schuin omhoog. Ajajaj: net niet in de netten van de groene visser. Helaas kan hij niet meer naar de vis toe varen want zijn boten liggen nog voor anker. De groene visser mag 3 verplaatsingskaarten pakken want dat cijfer staat op het vakje waar de school vissen is geëindigd*



situatie na het uitvoeren van de beurt de groene visser

## Grijze vissen:

Het spel start met één grijze vis in het midden. Deze vis is 5 punten waard bij de eindtelling. Elke speler heeft ook twee grijze vissen ontvangen die hij gedurende het spel mag inzetten. Let op: niet ingezette grijze vis telt als 5 strafpunten. De grijze vis die je inzet mag je alleen plaatsen op een vakje waar minstens 1 vis ligt.

Deze grijze vis vormt nu een school en wordt samen verplaatst. Het inzetten van de grijze vis doe je aan het einde van je beurt voordat je verplaatsingskaarten hebt gepakt. De grijze vis die jij hebt geplaatst kun je pas in de volgende beurt vangen. Let op: andere spelers mogen deze vis ook vangen! Je mag maar één grijze vis plaatsen per beurt. Er is geen maximum aantal grijze vissen in een school.

*Alle kwijlende kabeljauwen op een rij! Maatjes, de groene visser ziet aan het einde van zijn beurt een grijze vis verschijnen in de school die net door hem is gevormd. Dat wordt een lekker hapje voor hem in de volgende beurt! Een flinke school in ene in de boot. Hahaha. Het leven op zee is prachtig!*



## Einde Spel:

Het spel eindigt meteen zodra de laatste verplaatsingskaart van de stapel wordt getrokken of wordt open gedraaid. Dit geldt:

- bij 2 spelers: nadat de kaarten stapel 2 keer is doorlopen (1 keer schudden);
- bij 3/4/5 spelers nadat de kaarten stapel 3 keer is doorlopen (2 keer schudden).

TIP: leg de bijgeleverde rondekaarten onderaan de stapel met verplaatsingskaarten. Bij 2 spelers alleen de kaart met de "1" erop gebruiken; bij meerdere spelers beide kaarten gebruiken. De kaarten dienen als geheugensteuntje voor het aantal malen dat de stapel is geschud.

De winnaar van het spel is de speler met de meeste punten aan gevangen vis. Daarbij tellen de vissen als volgt:

5 punten



2 punten



1 punt

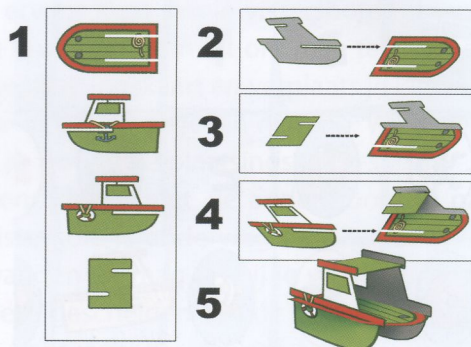


Elke niet ingezette vis met grijze achtergrond telt als 5 strafpunten.

Bij gelijke stand wint de speler met de meeste vis, de waardes van de vis worden dan weggelaten. De strafpunten tellen in een dergelijk geval wel mee.

## Bouwen van de boten:

De boten dienen als volgt in elkaar te worden gezet:



## Credits:

Auteur: Chislaine van den Bulk

Vormgeving: Maikel Verkoelen

Redactie: Arno Quispel

([www.quined.com](http://www.quined.com))

© Chislaine van den Bulk,

Quined Games, 2009



StudioMik   
illustraties, cartoons en design



*Ahoy mates, welcome on board! Nick's the name. Do you all have your boots and your sou'westers? Let's sail away then. We are sailing to waters abounding in fish.*

### Goal of the game:


All players are fishermen who try to fish as much as possible. You can do this by attracting the fish to your boat or by sailing to the richest waters. All fish have different values and can also form schools earning a lot of points at once. The player with the highest score at the end of the game wins.

### Contents:

1 game board



*The numbers along the red lines are identical.*

 5 pawns in 5 different colours.



11 fishing boats in 5 different colours  
*(see also the last page of these English rules for constructing the boats).*



11 fishes on a grey background, called 'grey fishes.'



46 fishes on a white back-ground, called 'white fishes.'



44 fishes on a blue background, called 'blue fishes.'



52 movement cards.



2 sequence cards.

### Game setup:

All fish are placed on the game board according to the picture shown with 1 grey fish in the centre of the board. Each player receives 2 grey fish, 2 fishing boats (3 boats in a 2 player game and just 1 boat in a 5 player game) and a pawn in the same colour. In a game with fewer than 5 players, all remaining grey fish go back into the box. All cards are shuffled, each player receives 3 cards and 3 cards are turned face up next to the board (in the same direction as the board, indicated for example by the yellow beach). The remaining cards are placed in a stack face-down and form the draw pile. The sequence cards are placed beneath the draw pile (see last page).



*Look mates, I've got a sea map indicating where to find the most fish. Sometimes, you will find very valuable fish or maybe just a few cheap ones. The expensive ones are white, the cheap ones blue. It's easy, isn't it? The outer squares are always empty. In the centre of the board you will find the top of the bill, an enormous grey fish. It's a really nice catch!*

### Start of the Game

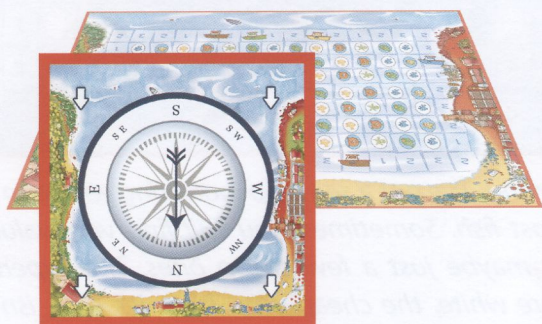
A starting player is chosen at random.

The starting player places one of his boats on an outer space of the board after which all other players place their first boat on the board. Then, proceeding clockwise, all players place their remaining boat(s) in the same way on the board. Each player places his pawn clearly visible for all players in front of him indicating the colour he is playing with. The grey fish are kept in front of the players.

## Movement cards

All movement cards are taken in hand. Players should hold their cards so they face the same direction as the board. When a card is played, it is played in a way that all players can clearly see in which direction the movement has to take place. A player may play several cards on his turn, but every movement card counts for just one single space. In other words, if you want to move several spaces, you have to play the same number of cards as spaces. The number of cards in hand is limited to seven, so if you have already 6 cards, you can only draw one more. Each draw, you may choose between a face-up and the top face-down card. There are always three cards lying face-up on next to the board. When one of the face-up cards is drawn, a new card is drawn from the pile and placed face-up next to the board.

*Sailing at sea is one of the most difficult things there is, mates. At sea, you will lose your orientation! Surely you will get lost. Let me tell you an old trick. Look, if you are sitting on the sea side, you have to hold your card with the sea side at the bottom and if you are sitting on the beach side, hold your card just the other way. It's easy to sail that way. Quite simple, isn't it? So let's put to sea.*



## Play turn

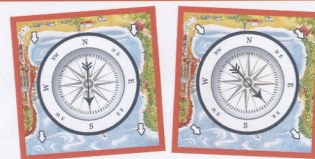
In your turn, you may choose either to

- Move your boats or
- Move the fish.

It is not allowed to move both boats and fish.

## Moving boats

When you choose to move your boats, you choose one of your boats and play one card for each space you want to move in the direction indicated by the card. You can also choose to move your other boat, too. In that case, you play again one card with the desired direction per space you want to move. Fish lying on the spaces you cross are caught and put in your personal stock, well separated from the grey fish you received at the beginning of the game. The number on the space where you end your turn indicates the number of cards you may draw. For instance, if you move one boat from a 2 to a 3 and afterwards your other boat from a 3 to a 1, you may draw only one card. In this case, it would be better to play in reverse order, so you will end your turn on a 3 and you may draw 3 cards. Only one boat per space is allowed and during the movement, you may not cross a space containing another boat.



*Now one of the most important things at sea, mates: sailing your boats. The yellow fisherman has chosen to sail and is sailing one space down and another space diagonally down. He catches 2 fish and keeps them in his personal stock, separated from his grey fish. He ends his turn by drawing 2 cards, since this is the number on the space where he ended his turn.*

this number is indicated on the last space where the school ended its turn.

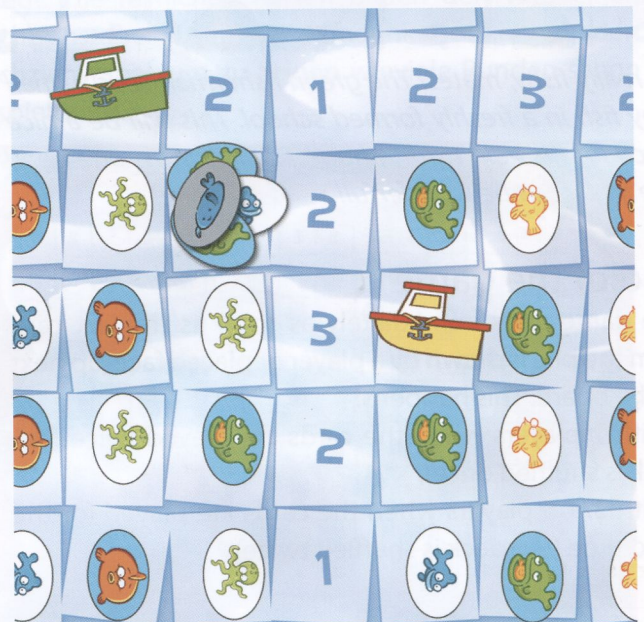


Moving boats: after the movement



## Moving fish

When you choose to move the fish, you play one of your cards and move a fish one space in the same direction. If the fish moves to a space already containing a fish, these fish are stacked to form a school and will move as a school during the rest of the game, till they are caught. The number of fish in a school is unlimited. You may move this school by playing again one or more cards. Of course, you may also move another fish. The number on the space where you end your turn indicates the number of cards you may draw. If you move one or more fish to a space containing a boat, you must end your turn immediately by drawing the indicated number of cards. All fish on this space containing a boat are caught and kept in the personal stock of the owner of the boat. You are not allowed to count the total value of the fish in the school until you have caught the school.



Moving fish: after the movement

*Not only can boats sail, but fish can swim, too. For instance, the green fisherman chooses not to sail and he throws out the anchor, hoping the fish will swim into his direction. Today, he is lucky. The grey fish swims one space up and forms a school with the white fish. This small school swims another space up and picks up the blue fish. Now just another space diagonally up. Uh oh, they just avoided swimming into the green fisherman's nets. Unlucky for him, he cannot sail to catch all these fish because he may not sail this turn. Let's hope the school is still there in his next turn, because the yellow fisherman is nearby and really wants to catch all these lovely fish. The green fisherman finally draws 3 cards as*

## Grey fish

The game starts with just one grey fish in the centre of the board. This fish is worth 5 points at the end of the game. Each player also has two grey fish which he may use during the game. To bring a grey fish into play, you place him on the board after your moves but before drawing cards. However, unused grey fish earn five penalty points to the owner. Grey fish may only be placed on a space with at least one other fish. The grey fish will form a school with all the fish on this space and will swim together. So, you can catch this grey fish at

earliest during your next turn. But other players can catch them too. You may place only one grey fish during your turn, but there is no maximum of grey fish in a school.



*It's really fishy, mates! The green fisherman sees a small grey fish in a freshly formed school. This will be a nice catch for his next turn! A huge school in just one boat! Life really can be wonderful!*

## End of the game

The game ends immediately as soon as the last card from the pile is drawn by a player or placed face-up next to the board. This happens:

- with 2 players when the cards are played twice (the deck is shuffled once);
- with 3/4/5 players when the cards are played for the third time (the deck is shuffled twice).

## Sequence Cards

At the beginning of the game, put the sequence card(s) under the deck of cards. In a 2 player game only the card with the "1" has to be used. In a game with more players both cards have to be used. These cards will help the players to remember how often the deck of cards has been shuffled.

A grey fish earns each player 5 points, a white fish 2 points and a blue fish 1 point. All unused grey fish in a player's supply are worth 5 penalty points each.



5 points



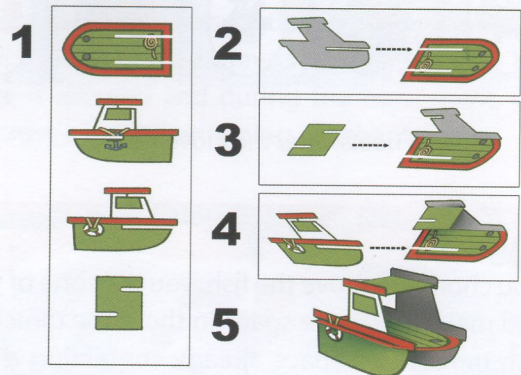
2 points



1 point

The winner is the player who has caught the most points at the end of the game. In case of a tie, the player who has caught the most fish, not counting the points, is the winner. However, penalty points do count in case of a tie.

## Constructing the boats:



## Credits:

Author: Chislaine van den Bulk  
Graphical design: Maikel Verkoelen  
Editor: Arno Quispel  
© Chislaine van den Bulk,  
Quined Games, 2009



StudioMik   
illustraties, cartoons en design